Не для Коммерческого Использования !!! © Перевод Студии Фэнтези "PHantom" 2006 г.

Авторы Пяти Народов: Билл Славицсек, Дэвид Нунан, Кристофер Перкинс
Автор Перевода: Валентин Дмалекс.
Оформление, Верстка и Дизайн: Валентин Дмалекс
Контактный Адрес: vdmalex@ua.fm

D&D, DUNGEONS & DRAGONS,DRAGON, EBERRON, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.
Any reproduction or unauthorized use of the m aterial or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.
This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.
To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.
©2006 Wizards of the Coast, Inc.

Сайт англоязычного варианта:

www.wizards.com/eberron

Материал данной публикации изложен исключительно в не комерческих целях. Вся русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью Студии Фэнтези «PHantom» и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал, иллюстрации - интеллектуальная собственность Корпорации Wizards of the Coast.

ПЯТЬ НАРОДОВ
(ВЫДЕРЖКИ)

Пять народов уходят корнями к древнему королевству Галифар, времени легендарного спокойствия и процветания. Когда-то, Галифар простирался через весь континент Кхорвайр, неся стабильность, а вместе с ней мир и процветание. Но все изменилось со смертью последнего короля Галифара, Джарота, умершего в 894 ГК. Его дети, лорды пяти народов, составлявших королевство, решили нарушить традиции, и отменить правила престолонаследования. Вместо обычной передачи права правления старшему из сыновей, каждый из пяти лордов начал сражаться за право править над королевством. Все это привело к ужасному, длящемуся почти сто лет конфликту, известному как Последняя Война.

На протяжении последних ста лет люди каждого из Пяти Народов изменялись и развивались. Сегодня, хотя и каждый из Пяти Народов уходит корнями в древний Галифар, каждый вырос в отдельный народ, со своими людьми, мышлением и взглядом на мир.

Во время войны несчетное количество раз создавались и распадались союзы. В какой-то момент столетия, каждый из Пяти Народов мог сражаться бок о бок, а спустя некоторое время, друг против друга, и вся эта чехарда с развитием конфликта только усиливалась. Теперь, когда Последняя Война окончилась, и был объявлен Договор о Престолонаследовании, мир вновь вернулся на земли, но конфликт продолжает бурлить под поверхностью повседневной жизни. Внутри самих Пяти Народов слово мир кружит в воздухе, а руки дружбы протянуты через границы каждой из сторон, но влиятельные группировки все также в тайне занимаются интригами и шпионажем, все также остались послевоенные ощущения ненависти, утрат, горечи и мести.

Последняя Война завершилась, но сегодняшний мир кажется не более чем, прелюдией к грядущей войне. Договор о Престолонаследовании не смог снять сожаления, амбиции, боли и недовольства, которые появились после, или за время столетней войны. Само королевство Галифар было создано войной и погибло от войны. Во время этого затишья Пять Народов действуют так, чтобы совместно достичь большего, чем поодиночке – успокоить грядущую бурю.

Большинство из странствующих на сегодняшний день авантюристов родилось во время Последней Войны, выросли и были воспитаны не только этим ужасным конфликтом, но и традициями и взаимоотношениями народов, которые их воспитывали. Множество из них сражалось в Последней Войне, или защищая родину, или же грабя и разрушая. Сегодня же, они должны переоценить свои взгляды, и научиться, как минимум мирно уживаться с искателями приключений родом из стран, с которыми они ранее сражались.

Книга «Пять Народов» предоставляет детальную информацию о наиболее крупных странах, которые занимают центр Кхорвайра: Аундаир, Бреландия, Каррнат, Трейн и Земли Скорби, территорию, где ранее был расположен Сайр. Это неоценимый источник для игрока или мастера, которые играют по игровому миру Эберрон.

Игроки найдут множество новых деталей о народах, откуда родом их персонаж, новые заклинания, снаряжения, престиж классы и прочее. Мастера Подземелий

смогут найти в ней массу новых идей для новых сюжетов приключений, множество новых деталей, которые помогут им оживить регионы во время игры. Те же, кто играет в других мирах на основе правил Подземелья и Драконы, могут с легкостью изменить эти пять регионов, и ввести их в свой мир. Не пропустите массу новых идей только лишь потому, что вы не играете в Эберроне.

ПЯТЬ НАРОДОВ

Это название дали старшие дети Галифара Первого. Новый король давал земли своим сыновьям и дочерям, своим военачальникам в знак уважения и признания помощи, которую они оказывали в становлении королевства. У Галифара было видение – большая объединенная империя, протянувшаяся через весь Кхорвайр. Поэтому вся его семья участвовала во множестве захватнических войн, которые должны были воплотить его мечту. Как только его сын или дочь достигали совершеннолетия, они становились военачальниками одной из армий Галифара, ведя его армии к победе. Но, вместе с тем, Галифар готовил их к миру, который последует после завоеваний, уважая пять видимых в мечте лидеров, как он чтил свое оружие и бойцов в бою.

Старшая дочь Галифара, Аундаира, стала править северо-западной частью королевства, помогая создавать регион, который затем стал носить её имя. Юго-западная часть королевства стала владением Бреи, второй дочери Галифара. За время её правления, и затем, она стал называться Бреландией. Сайр, младший из сыновей Галифара, правили в юго-восточной части королевства, и дал ему такое же название в 32 ГК. Восточная часть королевства досталась Каррну, старшему сыну Галифара. Это было место исходное правления Галифара, его сила и мощь, и было вполне естественно, что он отдал контроль над регионом старшему сыну. Южная часть стала владением Трейна, среднего сына Галифара. Как и остальные народы, он получил название своего верховного правителя в 32 ГК.

Почти тысячу лет королевство Галифар процветало среди колон Пяти Нардов, создав непрецендентную эпоху мира и благополучия. Почти тысячу лет, потомки первого короля правили над Пятью Народами, и следовали правилам престолонаследования, установленными Галифаром Первым во время его сорокалетнего правления. Но столетие назад, эта славная традиция была отвергнута, когда последний король Галифара, Джарот, умер, впервые за всю историю этого королевства потомки отказались от правил передачи престола. Каждый из принцев-губернаторов, решил захватить трон и корону себе, тем самым ввергнув королевство в войну.

Чтобы понять, как Пять Народов существуют сегодня (в 998 ГК, летоисчисление принятое людьми Кхорвайра), в начале нужно посмотреть на историю этого региона.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПЯТИ НАРОДОВ

Первые люди пришли в восточный Кхорвайр около трех тысячелетий назад. Они приплыли через Море Ярости, покинув Сарлону по причинам, которые спустя прошедшие века затерялись в неизвестности. За последующее тысячелетие люди продвинулись дальше на запад, сражаясь с племенами гоблиноидов за лучшие земли. В конечном счете, в центре Кхорвайра образовалось пять наиболее крупных человеческих поселений. Они дали начало Пяти Народам.

На протяжении последующих пяти столетий, эти пять человеческих поселений разрастались и сражались с соседствующими гоблиноидами, остатками некогда великой Империи Дхакаан. Затем, спустя два тысячелетия началась эпоха правления людей. Первой нацией стал Каррнат, под предводительством Каррна Завоевателя, протянувшийся вдоль северо-восточного берега великой реки разбивающейся на пять рукавов, разделяющих центральный континент. Его армии окончательно разбили и оттеснили оставшихся гоблиноидов на юг. После этого он обратил свой взгляд на своих соседей людей.

Каррн Заваеватель был грубым и скупым человеком, который верил, что ему предназначено править над всем Кхорвайром. Он создал наиболее могущественную человеческую армию на то время, и после победы над гоблиноидами, он начал компанию захвата четырех наиболее крупных человеческих поселений. Каррн завоевал юг, оттеснив гоблиноидов в самые дикие регионы, фактически это была территория, которая, в конечном счете, стала Сайром. Из-за внезапности нападения, регион очень быстро попал в руки Каррна. Имея две части под своим владением, огромная армия Каррна перешла границы территории, которая впоследствии станет Трейном, и потребовал немедленной капитуляции. Но, прежде чем Каррн смог завоевать этот регион, три народа объединили свои силы, чтобы выступить, и остановить Завоевателя. После сражения, пять разных народов стали единым целым на протяжении последующей тысячи лет. Они работали совместно, соревновались за пространство и ресурсы, но оставались единой, великой человеческой цивилизацией.

Конечно, хотя люди были наиболее многочисленной расой, и занимали большинство правящих постов в Пяти Народах, здесь присутствовали и представители других рас. Благодаря экономическому росту силы домов отмеченных драконом, все наиболее распространенные расы смогли найти свое место в развивающейся человеческой стране. Дварфы, эльфы, гномы, халфлинги, полу-эльфы и полу-орки начинали как работники и представители своих уважаемых, отмеченных драконом домов, и вскоре, представители каждого поселились и возвели свои дома на территории Пяти Народов. Такое соседство вскоре переросло домов-анклавов в менее зависимые от домов общины, как только популяции этих рас начали увеличиваться.

АУНДАИР

Весь люд самого лучшего из королевств несут знамя победы! Возводят такие стены, через которые никто не сможет повредить эту свободную землю! Аундаир развивается! Держите знамя выше! Вперед! Вперед! Аундаир сражается до тех пор, пока победа за нами!

— Призыв Тенсина, Аундаирского гимна

Аундаир место земли и неба. Здесь обычный люд возделывает поля и собирает урожай, позволяя процветать селениям и поселкам. Поля и виноградники этой страны самые шикарные во всем Кхорвайре, за ними ухаживают одни и те же семьи целыми поколениями. Хотя самые крупные города Аундаира привлекают к себе торговцев и авантюри-

стов со всего континента, большинство его жителей живут простой, повседневной жизнью. Несмотря на их земное восприятие, среди них существуют идеалисты, которые вдохновляют жителей, включая и тайных магов страны.

Циники поговаривают, что могущественные маги действуют как теневая сила позади трона Королевы Ауралы, но существует слишком мало доказательств, которые указывали бы на их влияние на трон. Народ этой страны использует магов в качестве защиты, так как обычный люд не способен постоять за себя. Они стойки, надежны, не отказывают, и защищают страну так, как только могут. Испытания последнего столетия только укрепили их решимость.

Без магии, обычный Аундаирец работал долго и тяжело, с ней же он стал сильным и прочным. Хотя у страны есть ордены рыцарей, обычно в армию набирают ополченцев из местных жителей. Это не столько традиция, сколько необходимость, так как здесь часто можно встретить большие, многодетные семьи, и любая угроза извне быстро сплачивает всех «дальних» родственников. Когда виднеется война, молодые парни и девушки собираются на полях, чтобы потренироваться в искусстве владения обычного и воинского оружия. Как гром несущийся по земле, так и боевой клич дворян, раздается над полем боя в ночь перед сражением, вдохновляя жителей сражаться и гибнуть за свою землю и королеву.

Когда к армии из своих уединенных школ, присоединяются маги Арканикса из Академии Звездные Пики – эта объединенная сила и вовсе становится несокрушимой.

Тактики врагов могут подготовить нападение на армию Аундаира, но им гораздо сложнее предугадать методики магов.

Из-за влияния магии и чародейства, здесь воспитано уважение к интеллекту и добродетелиь. От обычного обывателя до короля, любой Аундаирец любит подискутировать. Даже самый обычный крестьянин, может иметь энциклопедические познания о местных традициях и природе, а лорд или дама могут устроить праздник для слушателей, рассказами о местной истории. Хотя физический труд дает знать о себе, все равно любой житель Аундаира считает, что интеллект и преданность смогут преодолеть практически любую проблему. Магия только усиливает и дополняет эти черты характера. Фактически, уважение к остроумию и интеллектуальным дисциплинам могут быть вполне очевидными причинами того, что эта страна является родиной многих талантливых магов.

Аундаир – страна парящих башен магов, покрытых плющами университетов, прекрасных виноградников, полей с золотистой пшеницей, и борьбы по восстановлению ушедшей славы после Последней Войны. Страна стала совсем другой, чем была до войны. Она утратила земли и людей торгуя за территорию с Трейном, они стали теперь Элдиинскими Владениями. Но это все также гордая страна, с гордыми жителями, и руководимая гордой и амбициозной королевой. Обычные люди этой аграрной страны всегда готовы стать на её защиту, ценят ум и отвагу, и проявляют сильную тягу к знаниям и магии.

До того, как эта земля стала территорией Галифара, а затем преобразовалась в Аундаир, на северо-западном берегу Пролива Потомков, приблизительно в том месте, где сейчас стоит Талиост было поселение. Город носит название ранней столицы, как память о том, с чего все начиналось. Это позже, когда народ начал расселяться на запад, столица была перенесена в Фаэрхевен.

Сегодня к Аундаиру относится территория от Элдиинского Залива и Пролива Потомков до Черной Накидки на юге, на западе его граница расположена вдоль Реки Винарн. Восточную границу крайне тяжело определить, так как она постоянно оспариваема Трейном.

Взгляды Аундаирцев на Пять Народов

Арвин Кливотер, Аундаирский фермер, рассказывает свое мнение о Пяти Народах.

Аундаир: Может мы и деремся друг с другом, но я с радостью отправлюсь за другим Аундаирцем, прежде чем сдамся захватчикам. Я здесь родился, здесь и умру. Я сделаю все, лишь защитить свою родину».

Бреландия: «Шарн лишь малая частичка этой страны, и не важно, во что верят Бреландцы. Эти заносчивые хвастуны считают, что они центр земли, но они все также посылают своих купцов к нам, чтобы купить себе еду и вино. Я говорил с кем-то, и он сказал, что Бреландцы бы выиграли Последнюю Войну, если бы она продолжалась и дальше. Я ни на каплю в это не верю, так как знаю, Аундаир никогда бы не сдался. Может Королева Аурала и сдалась, но ни я, ни мои соседи»!

Пять вещей, которые знает каждый Аундаирец

1. Названия изысканных вин и ликеров. Не каждый Аундаирец может отведать вино Синяя Лоза, или что-то подобное из погребов Скакуна и Луны, но каждый знает наименования его любимых марок, и любит поспорить о том, какая из них лучше.

2. Кто-то показал, как сражаться в поединке. Аундаирцы обожают сражаться в спарринге, даже самые неуклюжие горожане могут сымитировать, хоть не совсем удачно, «извивающийся выпад» или «парирование дракоястреба», которые они мог видеть на представлениях, часто происходящих на площадях в селениях.

3. Кое-что о скакунах. Со своими зеленеющими холмами, Аундаир занимает второе место после Валенара в Кхорвайре, как страна, занимающаяся коневодством.

4. Несколько «добавь строку» песен. Песни очень популярны в Аундаире, от детских колыбелей, до пьяных песен в трактирах. Популярные песни очень часто изменяют, и у них появляется множество версий (такие как «Дом, Который Построил Галифар», или «12 Дней до Нового Года»). У некоторых песен существует до ста версий.

5. Эпос о Доблестном и Отважном. Он стал очень популярным около сорока лет назад, когда его повсюду начали петь Аундаирские барды. Для всего её воспроизведения потребуется около 45 минут. Аундаирцы столь часто её слышат, что могут воспроизвести всю на память. *Эпос Доблестный и Отважный* рассказывает об осаде двух башен близнецов, Башне Доблесть, и Башне Отвага в 951 ГК, где жило двое влюбленных, каждый в одной из башен, и каждый верил в то, что другому удалось спастись.

Не для Коммерческого Использования !!! © Перевод Студии Фэнтези "PHantom" 2006 г.

Сайр: «Это что-то типа теоретического государства, не так ли? Я слышал, что все выжившие Сайранцы теперь находятся в Бреландии. По правде, я не знаю, это была их ошибка, или ещё чья-то, но меня это и не волнует, мы выжили в войне, а они нет, а это самое главное».

Каррнат: Страна, которая не дает своим умершим спокойно почивать не заслуживает уважения. Да, они не плохо сражаются, и делают неплохие сыры, варят хорошее пиво, но они используют в боях скелетов и зомби. Все же это темная и непонятная страна, и такая земля порождает лишь мрачных и странных людей.

Трейн: «Я не позволяю своей религии руководить страной, хоть и сам верующий. А вот люди Трейна фанатики…»

ФРАКЦИИ И ЗАГОВОРЫ В АУНДАИРЕ

Как и любые другие Пять Народов Аундаир охвачен интригами и заговорами. Некоторые из них внутренние, касающиеся народов, а другие выходят далеко за пределы страны, ища преимуществ в новой эпохе перед новой войной.

ТРИУМВИРАТ

В принципе, Королева Аурала ир'Винарн управляет как абсолютный монарх Аундаира. Практически, неофициальный триумвират управляет землей: королева Аурала, ее брат Адал (который удерживает звание Первого Военачальника и Королевского Министра Магии), и Лорда Дарро ир'Лайна (Второго Военачальника Царства и командующего Рыцарями Таинства). Члены триумвирата ведут благородную конкуренцию друг с другом. Не один из них полностью не доверяет другим двум, но они понимают, что в настоящее время у них общая судьба.

Схема Лорда Дарро

Лорд Дарро (ЗН мужчина человек маг 6/рыцарь-призрак 6) планировал кампанию, по возврату части Элдиинских Владений. Определенно, его планы предусматривают, что Аундаир может вернуть часть Владений, которая простирается от Реки Винарн до Мховой Мантии и начала Возвышающегося Леса. Воплощение этого плана укрепило бы военное ядро армии Аундаира, включая собственных Рыцарей Таинства Дарро, а так же получил некоторую новую территорию. Он верит, что кампания на северо-западе не коснулась бы сильно Бреландии, и в то время как людей Аундаира было бы легче убедить, чтобы нанести удар, для возврата Талиоста, но Дарро не готов начать нападение на Трейн в это время. Если он сможет убедить Адала обеспечив волшебную поддержку для армии, он верит, что он может убедить Королеву Ауралу на одобрение кампании, и именно когда это ему понадобиться.

Как вовлечь ИП: Лорд Дарро ир'Лайн тайно готовит военные планы относительно вторжения в Элдиинские Владения. Он тайно нанял группы авантюристов, чтобы проникнуть во Владения, разведать и разрушить деятельность Элдиинцев. Лорд Дарро хорошо платит; у него обширное личное благосостояние так же как сокровища, захваченные Рыцарями Таинства во время Последней Войны.

Проверка навыков Сбора Информации или Знание (местное) против КС 15, сделанные в Файрхэвене расскажет, что дворянин связанный с Лордом Дарро, Граф Тарник ир'Вейлд, ищет авантюристов и разведчиков на дальние расстояния, чтобы просачиваться сквозь границы Элдиинских Владений. Тарника можно встретить в Замке Виндшире на Реке Винйарн. Встреча с дворянином даст возможность искателям приключений заработать золото, если они найдут слабость в обороноспособности Элдиинцев западнее от Реки Винйарн, так же как добыча информации относительно сил отрядов и их передвижений в области. Если ИП преуспевают в миссии для Графа Тарника, они могут попасть на аудиенцию к Лорду Дарро, и получить более прибыльные и опасные миссии.

План Первого Военачальника Адала

Первый Военачальник и Королевский Министр Магии Адал (мужчина НЗ человек воин 2/маг 8) расценивает Элдиинские Владения как мясорубку; послать туда отряды, и они станут питанием для животных этой дикой, неприрученной земли. С другой стороны, он очень хотел бы вырывать Талиост из рук Трейна. Он направил все свои силы на разработку одного магического события, апокалипсиса из заклинаний подобных дождю, обрушившихся на армии Трейна единовременно. Адал надеется проверить этот сценарий против армии Трейн, которые стоят вокруг Талиоста. Если все сработает как запланировано, Аундаир может использовать это событие, чтобы угрожать другим народам и подчинить их, дав путь Аурале к Галифарскому трону – или еще лучше, собственному пути Адала к этому трону, что будет яснее. Адал затеял интриги с арканистами исследующими заклинания и новое оружие для войны, работая на эту цель. Он расценивает Лорда Дарро как способного, хотя слишком агрессивного, военного лидера. Он разделяет многие из мечтаний своей сестры, особенно то, в котором Аундаирский лорд возьмет корону Галифара. Беда в том, что он верит, что его сестра управляет лишь из-за несчастного совпадения времени, и он видит себя как истинную мощь позади Аундаирского трона. Он использует свою роль Первого Военачальника и Министра Магии чтобы регулировать государственные суда через беспокойные годы после Последней Войны и теперь на сей раз нелегкого и в конечном счете ложного мира.

Как вовлечь ИП: Агенты Адала встревожены новостями относительно мощного волшебства. Если старший магический предмет или потенциально управляемый монстр мог бы быть обнаружен в Кхорвайре или Ксен'дрике, Адал может нанять внештатных агентов, чтобы приобрести это не засвечиваясь. Он также достаточно осторожен, чтобы нанять спорных «независимых», чтобы провести начальное испытание любого заклинания или опытных образцов оружия, которые развивает его интрига.

Если ИП пробуют продать мощные магические предметы, схемы, или другие предмета связанные с силой таинства магии, Адал служит потенциальным покупателем. КС проверки Дипломатии 15 обычно достаточен, чтобы получить встречу с одним из лейтенантов Адала в Министерстве Магии, или возможно с непосредственно Адалом.

Персонажи со связью с Конгрессом Таинства могут встретиться с Адалом в одной из парящих башен Арканикса.

Мечты Королевы Ауралы

Со своей стороны, Королева Аурала (женщина НД чело-

век аристократ 8) направила свой взор на свободный трон Галифара. Она верит, что прошлое столетие доказало, что войной не заслужишь трон Галифара. Но дипломатия, ухищрения, и более сосредоточенные сражения могут преуспеть, после неудач плана «каждый за себя» в Последней Войне, она поощряет амбиции Дарро и Адала, но настроена, что Аундаир не будет делать никаких шагов, если они не вписываются в стратегии и интриги Ауралы.

Как вовлечь ИП:

Королева Аурала непосредственно управляет шпионской сетью Аундаира – Королевские Глаза Аундаира. Глаза – любимый инструмент королевы Ауралы; она посылает своих агентов на шпионаж и саботаж за границей, и как шпионить за, так и вести дела с конкурентами в пределах границ Аундаира. Королева Аурала хочет непосредственно следить за Адалом и Дарро. Любой кто работает на Первого Военачальника или командующего Рыцарями Таинства может рассчитывать на тихое посещение от Королевских Глаз. В таких случаях Королевские Глаза или опрашивают и арестовывают ИП, или принимают на работу их как двойных агентов.

Персонаж, успешно прошедший проверку Знание (дворяне и королевский двор) КС 20, знает о близкой связи Королевы Ауралы с Королевскими Глазами. Кроме того, такой персонаж знает бюрократический процесс, необходимый установить встречу с Мастером Шпионов Королевских Глаз Батраксом, доверенным лицом королевы.

Королева Аурала

КОРОЛЕВА АУРАЛА

Блондинка с слабой улыбкой на лице, смотрит слегка свыше на вас. Королевский наряд, в который она одета – украшен драгоценными камнями поверх шелка, и является настолько великолепным, что вы почти не понимаете, что ее улыбка почти простирается до её глаз. Но как только вы это замечаете, вы не можете отвести взгляд, изучая хищные серые зрачки без следов радости или развлечения.

Королева Аундаира, Аурала ир'Винарн, известна своим красноречием. Фактически, ее враги иногда утверждают, что она пробила себе путь из Последней Войны с помощью речей. Когда Аурала была моложе, поклонники считали ее привлекательной и харизматичной, но они никогда не понимали, какой осторожной и умной она была в игре, направляя их друг против друга – талант, который она улучшила с тех пор. (Ее сторонники подтверждают, что она наконец женилась по любви, но некоторые подозревают, что ее брак на дворянине из Дома Вадалис на самом деле политический шаг).

В то время, как Аурала охотно оставляет некоторую часть власти для меньшей знати, чтобы поддерживать колеса вращения внутри правительства, она превосходит других в своей власти и полномочиях при любой возможности. С пышными словами и могущественным присутствием, она сплачивает своих самых верных сторонников с секретностью и непринужденностью. Аурала сильно и громко объявляет потребность в поддержании, так трудно заработанного мира, и в тоже время секретно планируя следующую стадию войны. Хотя она облачилась в общественный показ отступления назад от конфликта, включая отходящие отряды от западной границы, она дала горстке своей знати полномочия, чтобы собрать и поддерживать «маленькие» защитные силы, которые она может призвать всякий раз, когда её народу угрожают.

Ее народ, ее люди, ее семья; Аурала использует эти активы, чтобы класть основу, и в конечном счете востребовать желания своего сердца – трон Галифара. Независимо от ее слов или дел, независимо от того показа, который она делает для публики, все, что Аурала делает – её лидерство на один шаг ближе к короне и трону ее предков. Она не имеет намерений позволить длительному миру стоять на пути ее окончательной цели.

Королева Аурала и ИП

Королева Аурала могла бы стать покровителем для ИП, особенно если они связаны с Королевскими Глазами Аундаира. В ориентированной на интригу кампании, она также станет достойным противником. У неё большие амбиции и могущественный народ, чтобы обеспечивать их. Следующий блок взаимодействия предполагает, что Аурала дала аудиенцию ИП – которая могла бы непосредственно стать приключением, в котором для достижения результата необходимо небольшое количество взаимодействия с одним из высокопоставленных дворян Ауралы или верхнего состава правительства. Далее, он предусматривает, что ИП имеют предприятие, требующее помощи Короны Аундаира. В первый раз, когда Аурала дает аудиенцию ИП, ее начальное отношение недружелюбно, независимо от того, что персонажи не делали бы, чтобы заслужить ее внимание. После применения любых из соответствующих модификаторов из нижеследующего списка, МП проводит проверку Дипломатии от имени персонажа с самым высоким модификатором в этом навыке. Результат контакта ИП с королевой зависит от результата проверки, как выделено ниже.

Модификаторы: ИП рекомендованы Первым Военачальником Адалом или Лордом Даро ир'Лейном (+1); ИП агенты Королевских Глаз (+2), +4 если доверенные агенты, +6 если элитные; ИП выполнили героические деяния, направленные на процветание Аундаира (+2); ИП выполнили героические деяния, которые помогут продвижению амбиций Ауралы (+6); ИП нарушили протокол поведения во время аудиенции (–2); ИП связаны с Трейном или Кар-

Не для Коммерческого Использования !!! © Перевод Студии Фэнтези "PHantom" 2006 г.

рнатом (–4); ИП не прошли тщательный досмотр у следователей Королевских Глаз (–4).

Если Аурала остается враждебной (проверка результата 4 или ниже), она выпровождает вон ИП, при необходимости на казнь. На все остальное их времяпребывания в Аундаире, они могут рассчитывать на полное наблюдение от Королевских Глаз.

Если она недружелюбна (результат проверки 5–14), Аурала грубо благодарит ИП за их помощь, и говорит, что ей нужно пообщаться с советниками.

Если меняется на равнодушное (15–24), Аурала обеспечивает уклончивую, недорогую поддержку. Она дает ИП необходимые дорожные документы, перепоручает советникам ответить на интересующие ИП вопросы и т.д.

Если она становится дружелюбной (25–39), Аурала говорит Королевским Глазам, что текущая ситуация ИП важна для национальных интересов Аундаира. До тех пор, пока их запросы разумны, ИП могут рассчитывать на твердую поддержку со стороны Королевских Глаз.

Если отношение Ауралы становится жаждущим помочь (40 или выше), её покровительство распространяется в каждый отдел Аундаирского правительства, от военных до дипломатических подразделений.

Королева Аурала СВ 7
НД Человек Женщина аристократ 8
Средний гуманоид
Инициатива: +1
Языки: Общий, Эльфийский, Халфлингов
КД: 16, касательный 13, оторопевший 15
Хит-поинты: 28 (8 КХП)
Спас-броски: Стойк +1, Рефл +3, Воля +8
Скор.: 9 м (6 клеток)
Атака: Рукопашный +7 *кинжал +1* (1d4+1) или Стрелковый +10/+5 *длинный лук +2* (1d8+2)
Базовая Атака: +6; **Захват:** +6
Параметры: Сила 10, Ловк 12, Тело 9, Интл 14, Мудр 14, Обн 15
Черты: Настороженность, Фокусирование в Навыке (Блеф), Фокусирование в Навыке (Дипломатия), Фокусирование в Оружие (длинный лук)
Навыки: Блеф +16, Дипломатия +16, Знание (королевский двор и дворянство) +7, Прислушивание +9, Езда Верхом +6, Чувство Мотива +13, Отслеживание +9
Имущество: *Заколдованное одеяние Дьяни +3, длинный лук +2* с 10 стрелами, *кольцо защиты +1, амулет природного доспеха +1, кинжал +1*

Девиз «Мои люди не заинтересованы в войне. Аундаир ищет восстановление мирных отношений со старыми соседями».

ПРЕСТИЖ КЛАСС РЫЦАРЬ-ПРИЗРАК

"Когда мы приехали к гребню скалы, мы увидели, что наших солдат практически отбросили назад Каррнатские воины. Нам оставалось лишь спешится, сактивировать несколько заклинаний, и ринуться в стычку».

– Рыцарь-призрак Атум, вспоминая о Битве у Мили Звездного Пика

Во время Последней Войны, рыцари-призраки были особой легкой кавалерией, которая использовала *призрачных скакунов*, чтобы быстро добираться к критической точке на поле сражения, а потом с помощью комбинации магии и военных навыков, добыть победу в бою.

Рыцари-призраки, являясь частью известных Аундаирских Рыцарей Таинства, гордятся тем, что всегда способны достичь или прорваться в самые стратегические точки боя до того, как это сможет сделать противник, или же обнаружить Аундаирские боевые отряды, попавшие в опасную ситуацию, и прийти к ним на выручку. Как и Рыцари Таинства, рыцари-призраки после Последней Войны находятся на службе короны Аундаира. Но их ряды значительно уменьшились, многие из рыцарей-призраков ушли в отставку, или начали использовать свои боевые навыки в качестве авантюристов.

Необходимые Условия

Черта: Неподвижное Заклинание.
Навык: Езда Верхом 4 ранга.
Особое: Квалификация во всем военном оружие.
Особое: Способность активировать заклинание *призрачный скакун*.
Особое: Быть гражданином Аундаира, членом Ордена Рыцарей Таинства.

Рыцарь-Призрак
Кубик Хит-Поинтов: d8
Навыки Класса: (2 + мод-тор Интл за уровень): Концентрация, Ремесло, Запугивание, Знани (магия), Знание (география), Езда Верхом, Искусство Магии, Отслеживание.

ОБРЯД ПОСВЯЩЕНИЯ В РЫЦАРЕЙ ПРИЗРАКОВ

Чтобы стать рыцарем призраком необходимо хорошо познать силу магии, поэтому этот престиж класс чаще всего доступен лишь магам 5-го уровня, чародеям 6-го или бардам 7-го уровня. Последние два класса становятся рыцарями-призраками реже, так как лишь некоторые из них согласятся потратить драгоценный слот заклинаний на *призрачный скакун* – ключевое заклинание этих рыцарей.

Классовые Особенности

Престиж класс рыцарь-призрак, делает из умелых магов умелых бойцов, не оказывая ущерб на их предрасположенность к магии.

Призрачный Скакун (Мчк): Раз в день, за каждый уровень по рыцарю-призраку, вы способны создавать призрачного скакуна, который может выполнять роль скакуна для вас, или кого-то другого, обозначенного вами. Чтобы создать скакуна, вам понадобится стандартное действие. Для определения уровня заклинателя для этого эффекта, добавляйте уровни рыцаря-призрака к максимальному уровню заклинателя, имеющегося у вас. Это немаловажно, так как определяет длительность эффекта, и определяет, способен ли он передвигаться по трудной поверхности, или даже двигаться по воздуху.

Физическая Удаль (Экс): Рыцари Таинства обучили вас технике упрощения жестикуляции при активировании заклинаний. Вы способны активировать заклинания без шанса провала, будучи облаченным, в легкий тип доспе-

хов. Однако, как и любой другой заклинатель, вы имеете шанс провала заклинания, будучи одетым, в средний или тяжелый тип доспехов, или держа щит.

Применение Магии: С каждым новым уровнем, за исключением первого, вы получаете дополнительное количество активируемых заклинаний, и повышаете уровень заклинателя (если есть, то знаемые заклинания) так, будто поднялись на уровень по классу использующему тайные заклинания, который у вас был до приобретения престиж класса. Однако больше вы не получаете никаких преимуществ от базового класса. Если у вас до вступления в рыцари-призраки было более одного класса использующего тайные заклинания, вы должны указать, к какому классу добавляется уровень, для определения количества заклинаний в день, уровня заклинателя или знаемых заклинаний.

Аспект Призрака (Спр): На количество раундов/день, равных вашим уровням по рыцарю-призраку, вы способны придавать своему скакуну серый, полу-иллюзорный внешний вид. Вы скачите над землей, и способны игнорировать болотистую местность, труднопроходимую, и прочие преграды, возвышающиеся не более чем на 10-15 сантиметров над землей. Вы даже может безопасно передвигаться над водой и прочими жидкостями. Активация и деактивация способности аспект призрака свободное действие, которое можно распределять на разное количество раундов, но не больше за ваш уровень рыцаря-призрака.

Манеры Призрака (Спр): На число раундов, равное вашему уровню по рыцарю-призраку, вы способны принять призрачно-бледный оттенок, а самого вас окутают щупальца серого тумана. Начиная с 7-го уровня вы получаете укрытие подобное заклинанию *размытость* (шанс промаха 20%), благодаря защитному туману-плащу.

Ваши глаза мерцают зловеще красным цветом, придавая вам схожесть с призраком. В начале вашего хода, любое существо на расстоянии 3 метров от вас, должно пройти проверку Воли (КС 10+уровень рыцаря-призрака+мод-тор вашего Обн), или быть шокировано в течение 1 раунда. Эта способность не суммируется с остальными эффектами страха, и не имеет эффекта, если существо уже шокировано. Эта способность действует лишь в том случае, если у вас активирована способность манеры призрака. У вас иммунитет к эффекту страха от других рыцарей-призраков.

Активация и деактивация способности манеры призрака свободное действие, которое можно распределять на разное количество раундов, но не больше за ваш уровень рыцаря-призрака.

Клинок Призрака (Спр): На десятом уровне вы способны свои силы призрака распространять на оружие. На число раундов, равное вашему уровню по рыцарю-призраку, вы способны вложить в свое оружие бриллиантово-лучистую энергию. Однако оружие вместо того, чтобы ярко сиять, становится серым, полувидимым. Но эффект остается тем же: вы игнорируете бонус доспеха к КД, хотя остальные бонусы за счет Ловкости, отклонения, уворачивания, уклонения и природный доспех сохраняются.

Нежить, механизмы и объекты не повреждаемы вашим клинком, когда он в форме призрака. В остальном ваше оружие дей-

Рыцарь-призрак

Таблица 1-1: Рыцарь Призрак

Уровень	Базовый Бонус Атаки	Спас-бросок Стойк.	Спас-бросок Рефл.	Спас-бросок Воли	Особое	Уровень в магии
1-й	1	2	0	0	*Призрачный скакун*, физическая удаль	—
2-й	2	3	0	0	—	+1 уровень к имеющемуся классу, применяющему заклинания
3-й	+3	+3	+1	+1	—	+1 уровень к имеющемуся классу, применяющему заклинания
4-й	+4	+4	+1	+1	Аспект призрака	+1 уровень к имеющемуся классу, применяющему заклинания
5-й	+5	+4	+1	+1	—	+1 уровень к имеющемуся классу, применяющему заклинания
6-й	+6	+5	+2	+2	—	+1 уровень к имеющемуся классу, применяющему заклинания
7-й	+7	+5	+2	+2	Манеры призрака	+1 уровень к имеющемуся классу, применяющему заклинания
8-й	+8	+6	+2	+2	—	+1 уровень к имеющемуся классу, применяющему заклинания
9-й	+9	+6	+3	+3	—	+1 уровень к имеющемуся классу, применяющему заклинания
10-й	+10	+7	+3	+3	Клинок Призрака	+1 уровень к имеющемуся классу, применяющему заклинания

Не для Коммерческого Использования !!! © Перевод Студии Фэнтези "PHantom" 2006 г.

ствует обычно, включая и магические бонусы, дарованные ему.

Отыгрыш за Рыцаря-Призрака

Будучи рыцарем-призраком, вы являетесь одним из элитных солдат Аундаира. Вы можете добраться до тех мест, до которых вряд ли доберется обычная кавалерия, и можете отреагировать раньше врага. Как только вы прибыли на место, вы способны переломить ход боя, и победить в том месте, где невозможно победить. Эта первичная догма муштрования каждого из рыцарей-призраков: «Брось свою силу против слабости врага, и ты сохранишь день для Аундаира».

Теперь, когда Последняя Война закончилась, многие рыцари-призраки находятся в отставке, или на «независимой службе», свободные в поисках авантюр по всему Кхорвайру. До тех пор, пока не разразилась новая война, у вас довольно широкая независимость, вам лишь необходимо время от времени появляться у Рыцарей Таинства.

Сражение: Хотя большинство рыцарей-призраков опытные всадники, лишь некоторые из них сражаются верхом на *призрачных скакунах*. Хотя эти скакуны быстрее, чем обычные лошади, они слишком хрупкие, чтобы выдержать стремительный или длительный кавалерийский напор. В роли рыцаря призрака вам лучше использовать *призрачного скакуна* как средство, чтобы добраться к битве, затем спешиться, и с помощью заклинаний и меча разгромить врага (ведь вас, поэтому и называют рыцарем).

Из-за того, что вам приходится сражаться в рукопашном бою, вам гораздо лучше, чем остальным заклинателям, наколдовать на себя защитные и усиливающие атаку заклинания перед сражением. Если у вас есть несколько раундов перед сражением, вы можете сактивировать на себя такие заклинания как: *сила быка, камнекожа* или *ускорение*, которые будут весьма эффективны против врага.

На 9-ом, 10-ом уровне вы сможете применять трансформацию Тенсера, и в отличие от большинства магов, у вас всегда под рукой нужное снаряжение и тренировки, которые сделают это заклинание 100% эффективным. В соединении с клинком, пробивающим доспехи противников, вы станете настоящим террором на поле боя.

Продвижение: Когда вы собираетесь стать на путь рыцаря призрака, вы делаете не обычный выбор. Вы переключаетесь с роста в магическом искусстве, также на изучение и военного искусства. Лишь у некоторых заклинателей есть подходящие физические параметры для военного дела, поэтому вы уже выделяетесь на их фоне. И когда вы будете выполнять особые поручения, которые доверяют лишь рыцарям призракам, у вас будет масса шансов заслужить продвижения и награждения в Аундаирских военных силах. И хотя на данный момент на большинстве территории Аундаира царит мир, королевству Ауралы все также угрожает множество опасностей. Если вы предпочитаете активные действия, Рыцари Таинства всегда будут держать вас и ваших побратимов призраков при деле.

Источники: Рыцари Таинства выдают необходимое снаряжение, которое понадобится при выполнении задания, поэтому помимо своего снаряжения, у вас всегда будет и выданное орденом. Так как Рыцари Таинства могущественные заклинатели, у вас будет доступ к широкому выбору магического вооружения и защиты. Но вы не единственный, кто хочет получить лучшее снаряжение, доступ ещё не означает обладание.

Рыцари Призраки в Мире

«Мы разместили весь батальон на мосту, поджидая Аундаирцев. Но они, с помощью магических лошадей переехали через реку несколькими километрами ниже, и таким образом захватили штаб и продовольственный обоз».

– Ханн Ольбрехт, Армия Каррната.

Рыцарь-призрак хороший выбор для персонажа, который желает перейти от стандартного магического заклинателя, обычно мага, до смеси воин/заклинатель. Он вполне похож на сверхъестественного рыцаря из *Руководства Мастера Подземелий*, но рыцарь-призрак сражается чуть лучше за счет ограничения в применении магии, и имеет более высокие необходимые требования. Как МП вы также можете использовать рыцарей призраков как врагов, которые в мгновение ока могут очутиться в любом месте, или как «спасительная кавалерия для прикрытия» появляющаяся в миг отчаяния, чтобы спасти шкуры ИП.

Повседневная Жизнь: Теперь, когда Последняя Война окончена, множество рыцарей-призраков используют свои уникальные умения работая наемниками или авантюристами. Те же, кто остался на службе, в большинстве

ПЯТЬ ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ ЗНАЕТ КАЖДЫЙ САЙРАНЕЦ

1. Где они были в День Скорби. Ни один Сайранец никогда не забудет тот ужасный день, и как им удалось спастись, в отличие от большинства остальных жителей этой страны. «Завтрашний День в Сайре» стал выражением надежды, отражением печали, и обещанием вернуть то, что было потеряно.

2. То, что касается искусства. Сайранцы являются людьми искусства, они выражают свой дар через рисование, скульптуру, песни, и даже через заклинания магов. Они обожают экспериментировать в искусстве, шокируя новыми достижениями и формами других, а также раздвигая границы традиционного искусства.

3. Предпочтения Сайранцев. Философия и стиль жизни Сайранцев располагает их к красоте и магии в первую очередь, и в нестандартных проявлениях.

4. Что Произошло в День Скорби. Каждый житель Сайра знает, что произошло в День Скорби, и кто его причинил. Они все знают, но у каждого из них своя версия хода событий. Несчастный случай, хорошо спланированная атака, трусливый террористический поступок, кара богов или гнев природы, это некоторые из множества объяснений случившегося, которые Сайранцы рассказывают в своих домах и тавернах.

5. Как танцевать Сайранское таго. Это очень быстрый танец, который можно описать как поток неистовых, прекрасных телодвижений, имеющих сильные эротические проявления, который умеет танцевать каждый Сайранец и Сайранка с самого рождения. Ему учат в раннем детстве, и он выполняется на социальных событиях в жизни Сайранцев. Ни один истинный Сайранец не позволит себе плохо станцевать таго, а некоторые выполняют его с неповторимой грацией и точностью.

случаев патрулируют границы Аундаира, достигая мест потенциальной опасности гораздо раньше, когда обычные отряды только покидают казармы. В большинстве случаев они живут строгой солдатской жизнью, коротая время за книгами с заклинаниями, совершенствуя при возможности свои навыки в магии.

Известные Представители: Наиболее известный рыцарь-призрак в отставке, один из наиболее влиятельных людей Аундаира: Дарро Ир'Лайн, Лорд Рыцарей Таинства. Лорд Дарро (ЗН человек мужчина маг 6/рыцарь-призрак 6) занят внутренними делами Аундаира гораздо сильнее, чем кто либо другой в стране, даже Королева Аурала, или Первый Военачальник Адал. Сейчас Лорд Дарро редко когда ездить вместе с рыцарями-призраками, так как управляет крупной организацией Рыцарей Таинства. Но все также с гордостью носить одеяние рыцарей-призраков, как свою униформу.

Организация: В пике Последней Войны рыцари-призраки были способны ввести на поле боя два крупных кавалерийских эскадрона Рыцарей Таинства – около 400 рыцарей-призраков. Теперь на постоянной службе находится один эскадрон количеством приблизительно 150 рыцарей, остальные же погибли, ушли в отставку или навсегда покинули Рыцарей Таинства.

Капитан Матус Брокхэнд (ЗД человек мужчина воин 1/маг 5/рыцарь-призрак 5) командует рыцарями, а его подручные ответственны за поддержание, как минимум в боевом должном состоянии, бывших членов рыцарей. Штаб-квартира расположена в Латлиире, хотя сами рыцари-призраки проводят больше времени в окрестностях Виндшира.

РЕАКЦИИ НИП

Рыцарь-призраки настолько редки, что жители Аундаира склонны их обобщать с Рыцарями Таинства. Любой знает, что Рыцарь Таинства соединяет в себе применение магии и традиционную военную дисциплину, поэтому многи считают рыцарей-призраков «Всадниками Рыцарей Таинств». Хотя о специфике рыцарей-призраков жителям известно немного, все знают, что они были оплотом Аундаирских военных сил в Последней Войне, поэтому любой Рыцарей Таинства принимается за героя. Любой обычный Аундаирец обычно дружественно расположен к любому, кто одет в накидку или доспех с символикой рыцарей-призраков.

В тоже время Каррнатские и Трейновские солдаты менее дружелюбны к рыцарям, но недружелюбное отношение ограничено элитными подразделениями и высшим командирским составом, знающим о существовании рыцарей-призраков. Если солдаты Каррната или Трейне не сталкивались непосредственно в бою с рыцарями-призраками, то обычно их отношение к ним равнодушное.

ЗНАНИЕ РЫЦАРЕЙ-ПРИЗРАКОВ

Персонажи со Знанием (история) могут узнать о рыцарях-призраках следующее.

КС 10: Рыцари-призраки являются легкой кавалерией Аундаирских Рыцарей Таинства.

КС 15: Лишь могущественные маги могут стать членами рыцарей-призраков. Они так называются из-за передвижения верхом на *призрачных скакунах*, которые в два раза быстрее даже за порожденных магией лошадей.

КС 20: Рыцари-призраки не являются на самом деле кавалерией, а скорее подвижная, использующая магию пехота, делающая её угрозой для вражеских генералов.

КС 30: Лорд Дарро Ир'Лайн был ранее рыцарем-призраком, и все также носит их отличительные знаки и униформу.

РЫЦАРИ-ПРИЗРАКИ В ВАШЕЙ ИГРЕ

Чтобы эффективно играть рыцарем призраком нужно тщательно продумывать свои действия. Вы способны колдовать и сражаться в ближнем бою, но вам следует балансировать самый ценный ресурс – доступные действия. Вы можете сактивировть заклинание, но не провести атаки оружием, или наоборот. Вам также предстоит выбор в магических предметах, что лучше, магический меч или кольцо волшебства? Улучшенный доспех или книга с новыми заклинаниями? Это та цена, которую приходится платить за самый многосторонний класс в игре. Но и сам рыцарь-призрак имеет не менее ощутимые преимущества. Вы можете быстро передвигаться по полю неся ярость своим появлением, и сея страх среди низкоуровневых врагов. Ваши друзья ИП будут благодарны вам каждый раз, когда вы призовете нескольких *призрачных скакунов* для всей группы, чтобы передвигаться с высокой скоростью.

АДАПТАЦИЯ

Как было уже указано, рыцари-призраки принадлежат к Рыцарям Таинства, одного из мощнейших и опытных Аундаирских военных подразделений. Но вы можете из-

БРЕЛАНДИЯ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Эти данные базируются на парламентских записях от 997 ГК

Население: 3.7 миллиона
Территория: 2,880,000 квадратных километра
Правитель: Боранел ир'Винарн
Столица: Вроат
Крупные Города: Шарн, Стариласкур, Галесспайр, Ксандрар
Климат: Умеренный на севере, тропический на юге.
Самая Высокая Точка: Пик Эрикс в Горной Гряде Черная Накидка, высота 13,256 метра
Герб: На малиновом щите рычащий медведь, окруженный золотыми вивернами
Основатель: Вроанн, пятый отпрыск Короля Джарота
Национальный Девиз: "Мы получили то, на что имели право"

Не для Коммерческого Использования !!! © Перевод Студии Фэнтези "PHantom" 2006 г.

Дракоястреб

влечь эту часть истории, делая рыцарей-призраков элитными солдатами/заклинателями любого из Пяти Народов, или по крайней мере в тесной связи с Домом Денейт или эльфов Валенара.

Существа

Дракоястреб национальный символ Аундаира. Тренированные дракоястребы выполняют воздушные трюки на крупных мероприятиях страны, таких как парады и прочие празднования.

ДРАКОЯСТРЕБ

Огромное Животное
Кубик Хит-Поинтов: 8d8+40 (76 хп)
Инициатива: +1
Скорость: 3 м (2 клетки), полет 36 м (средняя)
КД: 18 (–2 размер, +1 Ловк, +9 природн.), касат. 9, отороп. 17
Базовая Атака/Захват: +6/+22
Атака: Коготь +12 рукопашн. (1d8+8)
Полная Атака: 2 когтя +12 рукопашн. (1d8+8) и укус +7 рукопашн. (2d6+4) и 2 крыла +7 рукопашн. (1d6+4)
Заним. Прост./Диап.: 4,5 м/3 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: зрение при низком освещении, слепое зрение 18 м
Спас-броски: Стойк +11, Рефл +7, Воля +4
Параметры: Сила 26, Ловк 12, Тело 20, Интл 2, Мудр 14, Обн 6
Навыки: Прислушивание +7, Отслеживание +15, Искусство Выживания +7
Отличительные черты: Настороженность, Атака в Полете, Воздушный Переворот
Среда обитания: Умеренно климатические горы (Аундаир)
Организация: Одиночное, пара, или выводок (5-20)
Серьезность Вызова: 6
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенный: 9-18 КХП (Огромный)
Корректировка Уровня: —

Размеры этой хищной птицы внушают уважение, она достаточно крупная, чтобы в полете нести на своей спине человека. У неё тяжелый остроконечный клюв, голова украшена длинными, острыми перьями, глаза ярко-желтые со зрачками неравномерной формы. Одно длинное, изящное перо торчит над его четырьмя ноздрями у основания клюва. Её крылья разрисованы всеми оттенками бурого цвета, а большой коготь выступает на сочленениях каждого из крыльев.

В геральдике Кхорвайра Аундаир представлен величественным дракоястребом, символом его высоких идеалов и стремлений над простирающимися лугами и полями Аундаира парят в голубых небесах дракоястребы.

Их гнезда скрыты высоко в горах. Большинство охотится на небольшие разновидности чудовищ, считая орка или кобольда достаточным для пропитания себя или потомства. С другой стороны, незащищенные поселения боятся этих птиц из-за того, что они часто похищают лошадей и прочей живности. Самые большие и величественные дракоястребы выполняют роль скакунов или спутников героев.

Восточные территории Элдинских Владений были частью Аундаира до окончания Последней Войны. Из-за смещения границ, несколько гнезд очутились в Элдиинских землях. Несколько небольших кругов друидов экспериментируют с пробуждением, чтобы освободить и сделать дикими дракоястребов. Главное Гнездо, дом для нескольких крупных (12–18 КХП) дракоястребов, фактически находится в глубинах Элдиинских зарослей. Некоторые говорят, что эти существа, вместе с Главным Гнездом летают в южный Аундаир, где они вступив в тайный сговор с меньшими собратьями, противоборствуют лордам Арканикса.

Сражение

Дракоястребы используют для атак свои когти и острые клювы, а также крылья, которыми они наносят дробящее и рубящее повреждение.

Слепые Чувства (Экс): Тонкое перо у основания клюва этой птицы чрезвычайно чувствительное к вибрации. В соединении с великолепным слухом существа оно дает ему слепые чувства в диапазоне 18 метров.

Навыки: Дракоястребы получают +8 расовый бонус к проверкам отслеживания.

Особое: Друид 10-го уровня из Аундаира может призывать дракоястреба в качестве своего животного спутника.

ВЫРАЖЕНИЯ ТРЕЙНЦЕВ

Нижеследующие выражения считаются характерными для Трейнцев.

«Чтоб тебе загнуться!» Слово обозначающее наподобие «пропади ты пропадом»!

«Прости меня Пламя». Выражение обычно предшествует или идет после злого проклятия или оскорбления.

«Что за низость»! Выражение связанное с недовольством или относительно какой-то бессмыслицы или бреда, наподобие «бредятина»!